POWERDRIFT

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amiga

CARGA

Para cargar el programa mete el disco A en la unidad dfO: y reposiciona el ordenador pulsando la tecla CTRL y las dos teclas Amiga. (Los propietarios del A1000 necesitarán cargar el Kickstart primero.) El juego se empezará a cargar después de un corto período de tiempo y lo anunciará. Si tienes un megabyte de RAM o más, entonces el juego te pedirá el disco B del juego de forma que lo pueda cargar en los datos del recorrido y acortar así el acceso a los discos.

OTROS ACCESOS AL DISCO

El juego creará accesos al disco cuando se haya iniciado un nuevo recorrido y empiece un nivel.

Cuando el juego no pueda encontrar el disco en la unidad dfO: (porque no esté presente el disco o porque no se haya metido el disco correcto), indicará al usuario que introduzca el disco correcto.

OPCIONES DEL MENU

Se puede acceder a las siguientes opciones desde el menú del juego:

1. *Ajuste de la sensibilidad*

En el modo de control por joystick/teclado esto produce un giro a través de tres sensibilidades (la velocidad con la que el coche gira de lado a lado).

En el modo de control por ratón esto permite al usuario definir el ajuste adecuado del ratón. Además se muestra una pantalla de instrucciones separada.

2. *Ajuste de control*

Esto intercambia entre el control del ratón, joystick y teclado. El control que se selecciona al principio es el ratón.

Para empezar el juego pulsa en cada botón del ratón, si está seleccinado el control por ratón, o bien pulsa el botón de fuego del joystick o cada una de las teclas SHIFT. La pantalla de selección del recorrido aparecerá entonces. Esta se usa para seleccionar el recorrido en el que quieres jugar. Usa izquierda y derecha para seleccionar el recorrido que deseas. Pulsa en el control del cambio de marchas cuando la flecha del conductor apunte al conductor que quieres seleccionar. Pulsa ESPACIO para seleccionar sin la música del juego.

Después de esto, el recorrido se cargará del disco y el juego dará comienzo.

CONTROL DEL JUEGO

En el modo de control de joystick se aplican los siguientes controles:

Giro a la izquierda: Joystick a la izquierda.
Giro a la derecha: Joystick a la derecha.
Acelerar: Joystick hacia delante.
Frenar: Joystick hacia atrás.
Cambio de marchas: Botón de fuego del joystick.

El teclado se puede usar al mismo tiempo que el joystick. Las teclas que se usan son las siguientes:

Girar a la izquierda: , (; en el teclado francés).
Girar a la derecha: . (: en el teclado francés).
Acelerar: CTRL.
Frenar: Barra espaciadora.
Cambio de marchas: Teclas SHIFT.

En el modo de control por ratón se aplican los siguientes controles:

Girar a la izquierda/derecha: El giro viene determinado por la posición horizontal del ratón.
Acelerar: Botón izquierdo del ratón.
Frenar: Barra espaciadora, ENTER del teclado o cualquier dirección del joystick.
Cambio de marchas: Botón derecho del ratón.

Si se está en el modo de control de joystick, el joystick del usuario puede registrar las posiciones izquierda y derecha al mismo tiempo (o si se mantienen apretadas en el teclado las teclas izquierda y derecha); entonces el coche mantendrá la posición de giro que tenga en ese momento.

El control de cambio de marchas se usa para intercambiar entre rápido "H" y lento "L".

El juego se puede poner en pausa en cualquier momento pulsando la tecla HELP. En juego continuará pulsando la tecla RETURN o se abandonará pulsando la tecla ESC.

Para introducir una puntuación alta en el tablero usa los movimientos izquierda y derecha del dispositivo de control seleccionado para escoger la letra que quieras. Esta letra se puede seleccionar entonces pulsando el control de cambio de marchas. Las letras se pueden borrar usando las teclas BACKESPACE o DELETE del teclado. La cuarta letra no se puede borrar porque es la final.

AVISOS IMPORTANTES

Si arrancas en Workbench o CLI y metes uno de los discos del juego en una de tus unidades de disco, el sistema te dirá que el disco no vale. No te preocupes, porque el disco vale. Lo único que ocurre es que el Amiga no puede entender

el formato que se usa para almacenar el juego.

Debido a los "Virus" que pululan en Amiga, debes de tener en cuenta lo siguiente:

El juego usa su propio "Bloqueo de Arranque" para cargar, y así algunos de los detectores de virus te advertirán de que los discos del juego están infectados con virus. No te preocupes, porque no están infectados. Ten mucho cuidado y nunca permitas que los discos de juego se infecten, porque el juego no se cargará si lo están. Si, desgraciadamente, infectas el disco A, hay una copia de reserva del bloqueo de arranque almacenada en los sectores 2 y 3 de la pista 0, cara 0 del disco. Esto se debe copiar en los sectores 0 y 1 de la pista 0 del disco, para eliminar el virus y reparar el disco. Muchos de los editores de sector del disco te permitirán hacer esto, aunque puedes tener problemas en conseguir que acepte el disco debido a su formato no estándar.

Atari ST

CARGA

Para cargar el programa mete el disco A en la unidad A y reposiciona el ordenador pulsando el botón RESET, en la parte trasera. El juego empezará a cargarse después de un corto período de tiempo y lo anunciará. Si tienes un megabyte del RAM o más, entonces el juego te pedirá el disco B para que pueda cargar los datos del recorrido y acortar el acceso al disco.

OTROS ACCESOS AL DISCO

El juego creará accesos al disco cuando se empiece un nuevo recorrido y etapa.

Cuando el juego no pueda encontrar el disco en la unidad A: (debido a que no esté presente el disco o porque se haya metido un disco equivocado), indicará al usuario que introduzca el disco correcto.

OPCIONES DEL MENU

Se puede acceder a las siguientes opciones desde el menú del juego:

1. *Ajuste de la sensibilidad*

En el modo de control por joystick/teclado esto produce un giro a través de tres sensibilidades (la velocidad con la que el coche gira de lado a lado).

En el modo de control por ratón esto permite al usuario definir el ajuste adecuado del ratón. Además se muestra una pantalla de instrucciones separada.

2. *Ajuste de control*

Esto intercambia entre el control del ratón, joystick y teclado. El control que se selecciona al principio es el ratón.

3. *Ajuste del índice de barrido*

Esto intercambia el índice de barrido de la pantalla entre 50Hz y 60Hz. Se usa para ciertos monitores (por ejemplo, Philips CM8833), que produce que la pantalla de 60Hz sea más alta que la de 50Hz. Esto alarga la pantalla de juego sin tener que alterar la altura vertical del monitor, que alteraría también el radio. En algunos monitores (como el monitor color de Atari) esta opción no tiene efectos visuales porque el monitor tiene una línea constante de barrido en vez de un tamaño de marco constante. El índice de barrido que se selecciona al principio es el valor fijado por el ST después del reposicionamiento.

Para empezar el juego pulsa en uno de los botones del ratón, si está seleccinado el modo de control del ratón, si no, pulsa el botón de fuego del joystick.

La pantalla de selección del recorrido aparecerá entonces. Esta se usa para seleccionar el recorrido en el que quieres jugar. Pulsa el control del cambio de marchas o ESPACIO cuando la flecha del conductor señale al conductor que quieres seleccionar.

Después de esto, el recorrido se cargará del disco y el juego empezará.

CONTROL DEL JUEGO

En el modo de control por joystick se aplican los siguientes controles:

Girar a la izquierda: Joystick a la izquierda.
Girar a la derecha: Joystick a la derecha.
Acelerar: Joystick hacia delante.
Frenar: Joystick hacia atrás.
Cambio de marchas: Botón de fuego del joystick.

En el modo de control por ratón se aplican los siguientes controles:

Girar a la izquierda/derecha: El giro viene determinado por la posición horizontal del ratón.
Acelerar: Botón izquierdo del ratón.
Frenar: Barra espaciadora, ENTER del teclado o cualquier dirección del joystick.
Cambio de marchas: Botón derecho del ratón.

En el modo de control por joystick si es posible marcar al mismo tiempo derecha e izquierda, entonces el coche se mantendrá en la posición de giro que tenga en el momento.

El control de cambio de marchas se usa para intercambiar entre rápido "H" y lento "L".

El juego se puede poner en pausa en cualquier momento pulsando la tecla HELP. En juego continuará pulsando la tecla RETURN o se abandonará pulsando la tecla ESC.

Para introducir una puntuación alta en el tablero usa los movimientos izquierda y derecha del dispositivo de control seleccionado para escoger la letra que quieras. Esta letra se puede seleccionar entonces pulsando el control de cambio de marchas. Las letras se pueden borrar usando las teclas BACKESPACE o DELETE del teclado. La cuarta letra no se puede borrar porque es la final.

Spectrum cassette

Mete la cinta en el cassette y teclea LOAD"" y entonces pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Después de esto sigue las instrucciones de la pantalla.

CONTROLES

Joystick

←: Izquierda.
→: Derecha.
↑: Acelerar.
↓: Frenar.
Fuego: Cambio de marchas.
P: Pausa.
G + H: Abandonar la pista.

Teclado

Todas las teclas son totalmente redefinibles, incluyendo pausa y abandonar.

Amstrad disco

Mete el disco en la unidad. Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER. El juego se cargará ahora. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Amstrad cassette

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

CONTROLES

Como en el Spectrum.

C64 cassette

Mete la cinta en el cassette. Mantén apretada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

C64 disco

Mete el disco en la unidad. Teclea LOAD"8",8,1 y después pulsa RETURN.

CONTROLES

Sólo joystick.
←:Izquierda.
→: Derecha.
↑: Acelerar.
↓: Frenar.
Barra espaciadora: Intercambiar pausa.
Botón de fuego: Cambio de marchas.

Nota: Este juego no es multicarga, de manera que cuando el juego esté cargado, no hará falta otro acceso al disco/cinta.

ADVERTENCIAS GENERALES

Para escoger qué recorrido deseas hacer usa los controles izquierda, derecha y cambio de marcha de la opción de control que hayas seleccionado. Se puede escoger entre los 12 conductores diferentes pulsando en el cambio de marchas cuando el indicador pase por el conductor que quieres. Esto seleccionará el conductor y el recorrido simultáneamente.

MSX

Cargar con RUN"CAS: (+Enter).
Pulsar PLAY en el cassette.
Cuando el ordenador lo solicite (al empezar cada partida), poner la cara B de la cinta y pulsar PLAY.